

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN AGAMA SISWA SDN 1
DESA KARYA USAHA KECAMATAN MESUJI
MAKMUR KABUPATEN OGAN
KOMERING ILIR**



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Oleh:
Nurul Khotimah
NIM. 1652100214**

Program Studi Pendidikan Agama Islam

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH
PALEMBANG
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

Hal : Persetujuan Pembimbing

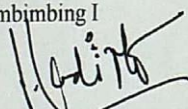
Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Raden Fatah Palembang
Di
Palembang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah diperiksa dan diadakan perbaikan-perbaikan seperlunya, maka skripsi berjudul **“Efektivitas Penggunaan Media Permainan Dalam Meningkatkan Pemahaman Agama Siswa SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir”** yang ditulis oleh saudari **Nurul Khotimah, NIM. 1652100214** telah dapat diajukan dalam sidang munaqosah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang. Demikianlah, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

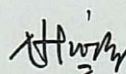
Wassalaamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing I



Prof. Dr. Nyayu Khadijah, M.Si
NIP. 19700825 199503 2 001

Palembang, Januari 2021
Pembimbing II



Dr. Nurlaila, M.Pd.I
NIP. 19731029 200710 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul :
**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN AGAMA SISWA SDN 1
DESA KARYA USAHA KECAMATAN MESUJI
MAKMUR KABUPATEN ORAN
KOMERING ILIR**

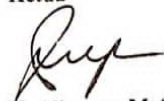
Yang ditulis oleh saudari **Nurul Khotimah, NIM. 1652100214**
Telah dimunaqosahkan dan dipertahankan
Di depan Panitia Penguji Skripsi
Pada Tanggal, 25 Februari 2021

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Palembang, 25 Februari 2021
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Panitia Penguji Skripsi

Ketua



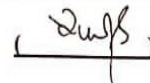
H. Alimron, M.Ag
NIP. 197202132000031002

Sekretaris




Rohmadi, M.Pd
NIP. 199306152019031014

Penguji Utama : **Dr. Yuniar, M.Pd.I**
NIP. 198003182007102002



Anggota Penguji : **Drs. Ahmad Syarifuddin, M.Pd.I**
NIP. 196309111994031001



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



Prof. Dr. Abdullah Idi, M.Ed
NIP. 196509271991031004

MOTTO

“Kesulitan bukan untuk ditangisi, tapi untuk dihadapi”

(Nurul Khotimah)

"Trouble is not to cry, but to face"

(Nurul Khotimah)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN AGAMA SISWA SDN 1 DESA KARYA USAHA KECAMATAN MESUJI MAKMUR KABUPATEN OGAN KOMERING ILIR”. Shalawat beriring salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis tidak terlepas dari segala bentuk hambatan, rintangan kendala, serta kekurangan dalam segala hal. Namun berkat pertolongan Allah SWT serta do’a dari orang tua dan bantuan dari berbagai pihak, segala hambatan, kendala, rintangan, serta kekurangan itu dapat penulis atasi dengan baik, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Nyayu Khodijah, S.Ag., M.A selaku rektor UIN Raden Fatah Palembang, yang telah memberikan ilmu melalui berbagai program akademik maupun nonakademik yang telah diadakannya.
2. Bapak Prof. Dr. Abdullah Idi, M.Ed selaku dekan fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Raden Fatah Palembang, yang telah memberikan fasilitas yang memadai dalam proses pembelajaran.
3. Ibu Dr. Mardeli, M.A dan Ibu Dr. Nyayu Soraya, M.Hum selaku ketua program studi dan sekretaris program studi PAI UIN Rden Fatah Palembang beserta stafnya telah memberikan arahan kepada penulis selama kuliah di UIN Raden Fatah.
4. Bapak Dr. Syarnubi, M.Pd.I selaku ketua Bina Skripsi yang telah membimbing dan mengarahkan penulis mengenai prosedur penulisan skripsi.
5. Ibu Prof. Dr. Nyayu Khadijah, S.Ag., M.A selaku pembimbing I dan Ibu Dr. Nurlaila, M.Pd.I selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak Yauza Ependi AB selaku perancang media permainan pola bintang yang telah membantu serta mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Parinten, S.Pd sebagai kepala SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir, Ibu Watniah, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran pendidikan agama Islam, dan staf tata usaha yang telah mengizinkan dan memberikan data yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini, serta siswa kelas VI yang telah membantu dalam proses penelitian,
8. Kedua orang tuaku yakni Poniman dan Tanti serta adikku Muhammad Nur Aziz yang telah memberikan semangat, moral maupun materil serta doa yang mengalir terus sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Nur Amiruddin, S.Pd yang telah banyak membantu moral maupun materil, memberi semangat serta memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabat-sahabatku yakni Popi, Oktaviany, Rini, Adis, Icha terima kasih untuk bantuan, kebaikan, motivasi, dukungan dan do'a yang telah diberikan kepada penulis.
11. Teman-teman PAI 2016 khususnya PAI 7, Fiqih 3, dan kelompok 116 KKN 72 yang telah menemani melewati proses ketika pada masa kuliah.
12. Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantuku dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan maka penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun serta semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Palembang, Februari 2021

Penulis

Nurul Khotimah

NIM. 1652100214

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan Pembimbing.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Motto	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vii
Daftar Tabel.....	xi
Daftar Grafik.....	xiii
Abstrak.....	xiv
Abstract.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	9
F. Kajian Pustaka	10
G. Kerangka Teori	15
H. Variabel Penelitian.....	19
I. Definisi Operasional	20
J. Hipotesis Penelitian	21
K. Metodologi Penelitian.....	21
L. Teknik Pengumpulan Data.....	26
M. Teknik Analisis Data	28
N. Prosedur Penelitian	30
O. Sistematika Pembahasan.....	32

BAB II	LANDASAN TEORI	34
A.	Media Pembelajaran	34
1.	Pengertian Media Pembelajaran.....	34
2.	Manfaat Media Pembelajaran	38
3.	Fungsi Media Pembelajaran	41
4.	Kriteria dalam Memilih Media Pembelajaran.....	42
5.	Prinsip-Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran	43
a.	Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran.....	43
b.	Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran	44
6.	Klasifikasi dan Macam-Macam Media Pembelajaran	45
a.	Klasifikasi Media Pembelajaran.....	45
b.	Macam-Macam Media Pembelajaran.....	46
B.	Media Permainan Pola Bintang	47
1.	Pengertian Media Permainan Pola Bintang.....	47
2.	Tujuan Media Permainan Pola Bintang	49
3.	Unsur media permainan pola bintang	50
4.	Langkah-Langkah Media Permainan Pola Bintang	51
5.	Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Pola Bintang.	52
a.	Kelebihan Media Permainan Pola Bintang	52
b.	Kelemahan Media Permainan Pola Bintang.....	53
C.	Pemahaman Agama	53
1.	Pengertian Pemahaman	53
2.	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman.....	55
3.	Tingkatan-Tingkatan dalam Pemahaman.....	56
4.	Indikator Pemahaman.....	57
5.	Pengertian Agama	58
6.	Pemahaman Agama.....	59

BAB III KONDISI OBJEKTIF PENELITIAN.....	61
A. Sejarah Berdirinya SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir	61
B. Letak dan Batasan Wilayah SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir	63
C. Visi dan Misi SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir.....	64
D. Profil SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir	65
E. Keadaan Guru, Karyawan, dan Siswa SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir	67
F. Keadaan Sarana dan Prasarana SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir	72
G. Keadaan Pembelajaran dan Prestasi SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir	75
H. Struktur Organisasi SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir	78
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....	80
A. Pemahaman Siswa Kelas VI SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir	80
1. Pemahaman Siswa Sebelum Menggunakan Media Permainan Pola Bintang di SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir	80
2. Pemahaman Siswa Setelah Menggunakan Media Permainan Pola Bintang di SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir	85
B. Pengaruh Penggunaan Media Permainan Pola Bintang dalam Meningkatkan Pemahaman Agama Siswa Kelas VI SDN 1 Desa	

Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komerling Ilir	90
BAB V PENUTUP	97
A. Kesimpulan	97
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN-LAMPIRAN	106
LAMPIRAN 1 Uji Validitas	106
LAMPIRAN 2 Uji Reliabilitas.....	117
LAMPIRAN 3 Uji Normalitas dan Uji Homogenitas.....	120
LAMPIRAN 4 Kisi-kisi Instrumen Tes Pemahaman.....	122
LAMPIRAN 5 RPP.....	134
LAMPIRAN 6 Pembimbing Skripsi	169
LAMPIRAN 7 Keterangan Perubahan Judul Skripsi	170
LAMPIRAN 8 Surat Izin Penelitian Universitas	171
LAMPIRAN 9 Surat Izin Penelitian SDN 1 Karya Usaha	172
LAMPIRAN 10 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan OKI.....	173
LAMPIRAN 11 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	174
LAMPIRAN 12 Lembar dan Bukti Konsultasi.....	175
LAMPIRAN 13 Hasil Ujian Komprehensif dan Munaqosyah	183
LAMPIRAN 14 Surat Keterangan Bebas Teori	184
LAMPIRAN 15 UKT dan KTM.....	185
LAMPIRAN 16 Ijazah Madrasah Aliyah	186
LAMPIRAN 17 Sertifikat Tahfidz dan Sertifikat KKN	187
LAMPIRAN 18 Sertifikat OPAK FITK dan Universitas	188
LAMPIRAN 19 Sertifikat Komputer dan Sertifikat BTA	189
LAMPIRAN 20 Transkrip Nilai.....	190
LAMPIRAN 21 Foto Penelitian	182
LAMPIRAN 22 Daftar Riwayat Hidup	193

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Presentase Hasil Pemahaman Agama Siswa pada Kegiatan Keagamaan Kelas VI di SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir	5
Tabel 2	Jumlah Populasi.....	25
Tabel 3	Jumlah Sampel.....	26
Tabel 4	Jumlah Siswa SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir	66
Tabel 5	Keadaan Guru SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir	69
Tabel 6	Keadaan Pegawai/Karyawan SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir	70
Tabel 7	Keadaan Siswa SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir	72
Tabel 8	Kondisi Sarana dan Prasarana SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir Tahun Ajaran 2019/2020	74
Tabel 9	Nilai <i>Pre Test</i> (X) Siswa SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir Sebelum Diterapkan dengan Menggunakan Media Permainan Pola Bintang pada Kegiatan Keagamaan	80
Tabel 10	Deskripsi Frekuensi Pemahaman Agama Siswa Sebelum (<i>Pre Test</i>) Diterapkan Media Permainan Pola Bintang di SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir	83
Tabel 11	Presentase Hasil Pemahaman Agama Siswa Sebelum (<i>Pre Test</i>)	

	Diterapkan Media Permainan Pola Bintang Kelas VI di SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komerling Ilir	85
Tabel 12	Nilai <i>Post Test</i> (Y) Siswa SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komerling Ilir Setelah Diterapkan dengan Menggunakan Media Permainan Pola Bintang pada Kegiatan Keagamaan	86
Tabel 13	Deskripsi Frekuensi Pemahaman Agama Siswa Setelah (<i>Post Test</i>) diterapkan Media Permainan Pola Bintang di SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komerling Ilir	88
Tabel 14	Presentase Hasil Pemahaman Agama Siswa Setelah (<i>Post Test</i>) Diterapkan Media Permainan Pola Bintang Kelas VI di SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komerling Ilir	90
Tabel 15	Perhitungan untuk Memperoleh t dalam Rangka Menguji Kebenaran/Kepalsuan Hipotesis Nihil tentang Pemahaman Agama Siswa di SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komerling Ilir antara Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Permainan Pola Bintang	91

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Variabel X dan Y	19
Grafik	Struktur Organisasi	78

ABSTRAK

Media pembelajaran ialah penggunaan objek yang bermanfaat untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran agar mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Persoalan dalam sudut pandang pendidikan yakni rendahnya kualitas pendidikan. Agar meningkatkan kualitas pendidikan memerlukan berbagai upaya. Salah satu upaya tersebut melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar akan lebih merangsang kegiatan belajar siswa, salah satu media tersebut yakni media permainan. Media permainan pola bintang ialah media permainan yang diterapkan.

Jenis metode penelitian eksperimen penggunaan desain pre-experimental designs berbentuk one-group pretest-posttest design. One-group pretest-posttest design ada pretest sebelum memberi tindakan maka dapat diketahui hasil tindakan lebih tepat, dikarenakan bisa memberi perbandingan keadaan sebelum memberi perlakuan. Observasi, tes, dan dokumentasi ialah teknik mengumpulkan data. Rumus Uji t ialah teknis menganalisis data.

Hasil penelitian pengujian hipotesis melalui penggunaan uji t didapatkan perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media permainan pola bintang. Didapatkan melalui perhitungan uji t menunjukkan sebelum diterapkan media permainan pola bintang kategori tinggi nilai 60 ke atas 7 orang (23 %), sedang nilai 40 s/d 60 21 orang (70 %), dan rendah nilai 40 ke bawah 2 orang (7 %). Setelah diterapkan media permainan pola bintang kategori tinggi nilai 94 ke atas 5 orang (17 %), sedang nilai 78 s/d 94 21 orang (70 %), dan rendah nilai 78 ke bawah 4 orang (13 %).

Keywords: Media Permainan, Pemahaman, Agama

ABSTRACT

Learning media is the use of useful objects to facilitate the delivery of learning material in order to facilitate the achievement of learning objectives. The problem from an educational perspective is the low quality of education. In order to improve the quality of education requires various efforts. One of these efforts is through the use of instructional media. Learning media that attract students' attention to teaching and learning activities will further stimulate student learning activities, one of the media is game media. Star pattern game media is a game media that is applied.

This type of experimental research method uses design pre-experimental design in the form of one-group pretest-posttest design. One-group pretest-posttest design, there is a pretest before giving action so it can be seen that the results of the action are more precise, because it can provide a comparison of the situation before giving treatment. Observation, testing, and documentation are techniques for collecting data. The t test formula is a technical analysis of data.

The results of research testing the hypothesis through the use of the t test found a significant difference between before and after using the star pattern game media. Obtained through the calculation of the t test shows that before the application of the high-category star pattern game media, the value of 60 and above is 7 people (23%), while the value is 40 to 60 21 people (70%), and the low score is 40 and under 2 people (7%). After applying the star pattern game media with high categories, the scores were 94 and above 5 people (17%), while the scores were 78 to 94 for 21 people (70%), and low scores were 78 and below 4 people (13%).

Keywords: Game Media, Understanding, religion